

Lesson 5:
Code the
Hokey-Pokey

Lição 5 Visão Geral: Na Lição 5, as crianças usam os movimentos da canção Vem que Eu Vou-te Ensinar para criar um programa no ScratchJr. Também introduz a forma como os parâmetros podem tornar o código mais conciso e mais eficaz.

Ideias poderosas da Ciência da Computação: Algoritmos, Processo de Desenho

Ideias poderosas da Literacia: Sequenciação, Consciência Fonológica

I. Aquecimento: Dança do Vem que Eu Vou-te Ensinar

- Cante e dance o Vem que Eu Vou-te Ensinar com a turma para se certificar de que todos o conhecem e se lembram dela.

II. Tempo da Palavra: Ler em voz alta o Vem que Eu Vou-te Ensinar

- O professor lê em voz alta o Gráfico de Âncoras do Vem que eu vou-te ensinar e, no final, introduz a parte do ScratchJr.

II. Abertura do Círculo Tecnológico : Vem que Eu Vou-te Ensinar no ScratchJr

- Discutir como podem traduzir os movimentos em blocos ScratchJr e fazer uma chuva de ideias sobre os muitos movimentos diferentes que as crianças podem utilizar.

III. Tempo do ScratchJr: Programar o Vem que Eu Vou-te Ensinar

- Introduzir a Ferramenta Grelha para guiar as crianças com o número de passos do ScratchJr que o Gato dá enquanto dança o Vem que Eu Vou-te Ensinar .
- Explicar o que é um parâmetro e porque é que é útil. Explicar como funciona nos blocos do ScratchJr.
- As crianças programarão o Gato para dançar o Vem que Eu Vou-te Ensinar.

IV. Encerramento do Círculo Tecnológico: Partilhar as Criações

- As crianças partilham a forma como representaram o “mexer sem parar” no seu programa. Discutir que existem várias formas de espressar a mesma coisa.

Vocabulário:

Grelha

Chuva de ideias

Parâmetro

Blocos do ScratchJr:

Iniciar com
Bandeira Verde
Blocos de
Movimento
Fim

